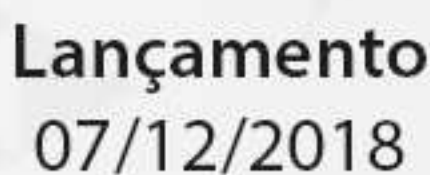
J! Revista JOGUE

10
07
20

Super Smash Bros. Ultimate: versão definitiva do jogo de luta?

Redação: **Mateus Augusto**
Edição: **Sérgio Bernardo**

ANÁLISE

Lançamento
07/12/2018

Plataformas
Switch

Criado para ser o título definitivo da série, Super Smash Bros. Ultimate chegou ao Nintendo Switch com a promessa de agradar aos fãs e jogadores profissionais que não abriam mão do Melee.

Além de adicionar personagens jogáveis de franquias clássicas da Nintendo e de jogos de terceiros que desembarcaram recentemente no console híbrido da Nintendo, como Ridley de Metroid e Joker de Persona 5, respectivamente, o jogo traz de volta todos os personagens que já deram as caras em algum Super Smash Bros.

Por isso, **sua tela de seleção** é a maior até o momento: existem 76 personagens numerados e a cada nova DLC o número aumenta.

Deixando de lado a contagem oficial da Nintendo, o título conta também com personagens extras, aqui chamados de “Echos”, que são uma espécie de variações de outros personagens existentes, como Samus e Dark Samus, Pit e Dark Pit, Peach e Dayse, entre outros.

World of Light: o palco da história

Em uma breve introdução, todos os personagens presentes são raptados — melhor: abduzidos — por Galeem, o antagonista do título. Em seguida, vemos Kirby escapar em alta velocidade numa estrela, aterrissando sozinho em uma terra estranha toda transformada pelo poder de Galeem, chamada de World of Light. Por fim, vemos que o antagonista está usando os personagens abduzidos para criar marionetes, controladas por espíritos que habitavam esse mundo antes de Galeem iniciar sua tomada.

Cheio de obstáculos, como pontes quebradas, uma pista de corrida, painéis de controle e rochas, o Word of Light conta com um mapa que exige a superação de obstáculos para que seja possível seguir com a aventura. Em alguns casos, só precisamos derrotar as marionetes de Galeem. Em outros, é preciso ter encontrado o espírito com a habilidade correspondente ao bloqueio encontrado. Após vencê-los e nos aproximarmos do obstáculo, os espíritos "saltam" na tela automaticamente, liberando o nosso caminho.

Em várias ocasiões eu me vi obrigado a dar a volta para procurar outro caminho, pois ainda não tinha o espírito necessário para progredir, o que atrasou um pouco a minha jornada.

Alguns pontos do **mapa** contam com áreas secundárias, onde você é transportado para uma outra região que pode apresentar um subchefe. Derrotá-los enfraquece o escudo que circunda Galeem, tornando possível enfrentá-lo após ser totalmente quebrado.

Essas áreas e subchefes são inspiradas em fragmentos dos jogos originais dos personagens que fazem parte deste título e entrar em algumas delas pode ser algo realmente surpreendente, por conta da imersão e da nostalgia que as paisagens e trilha sonora podem despertar.

Kirby nunca é de mais

É preciso admitir que a princípio o primeiro personagem disponível é muito mais do que suficiente para avançar boa parte da história. Kirby tem grande mobilidade, o que ajuda muito em um jogo onde o objetivo na maior parte do tempo é arremessar o adversário fora da arena. Como ele pode dar vários pulos no ar, torna-se mais fácil trazê-lo de volta para as plataformas sem muitos sustos. Uma outra vantagem é sua capacidade de engolir o adversário e copiar uma habilidade, além de contar com golpes de curta e média distância.

Por outro lado, ainda que tenha avançado bastante com a bolinha rosa da Nintendo, jogar várias horas com o mesmo personagem se torna cansativo. Depois de um certo tempo, quando já tinha me acostumado com os controles, resolvi arriscar outros lutadores, como Lucario, Samus e Link (que à essa altura já estavam disponíveis) e avançar variando o protagonista e o gameplay.

Porém, várias outras vezes me deparei com alguns embates tão cansativos que acabava voltando para o Kirby, o que me fez colocá-lo em um pedestal de personagem “apelão”, deixando-o para os últimos casos...

Como em outros títulos da série, nem todos os personagens têm uma jogabilidade simples, movimentos fáceis de acertar ou alta capacidade de se recuperar das quedas da arena.

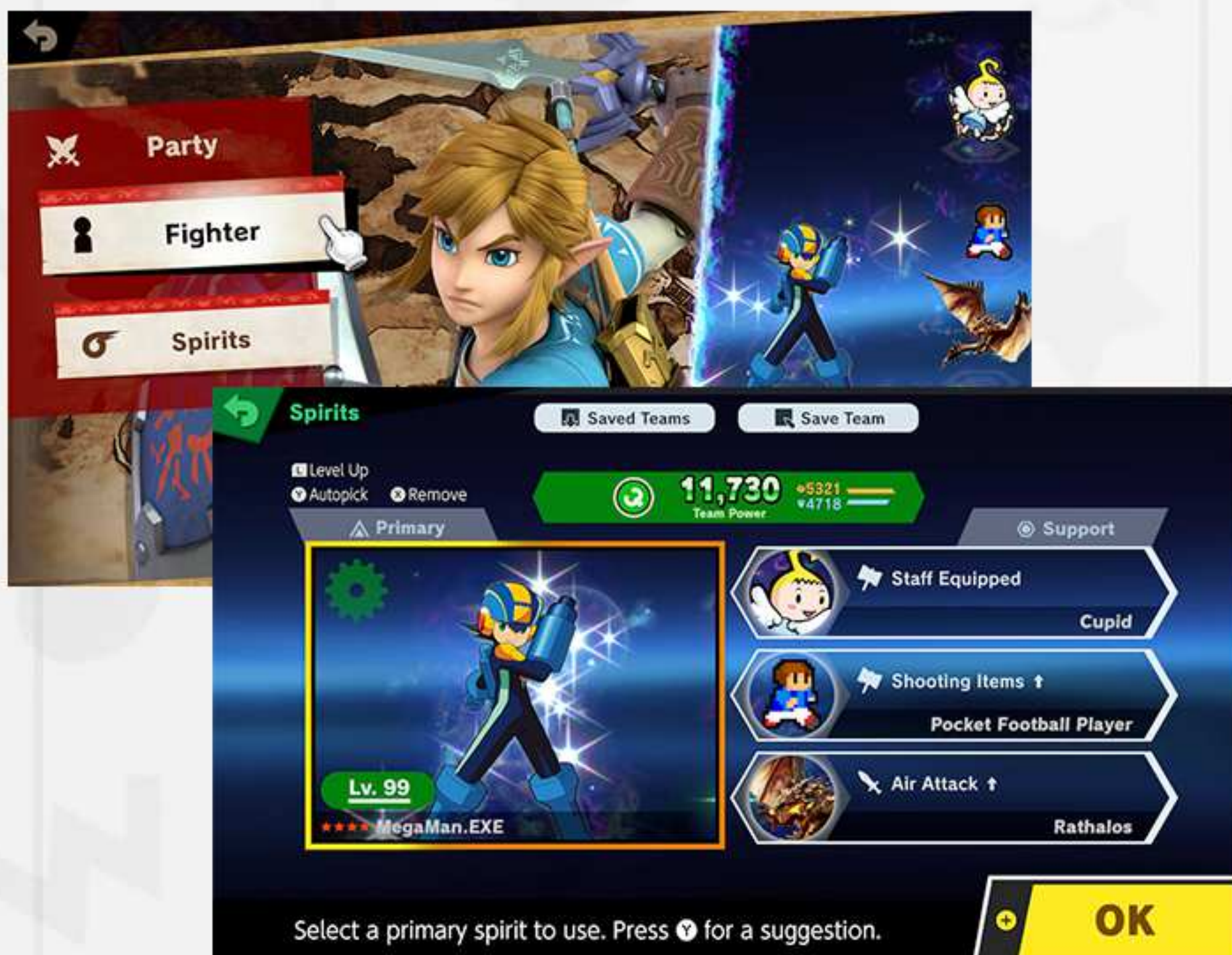
Mesmo levando em consideração que a combinação de comandos é idêntica para todos os personagens, usar **Samus** ou **Isabelle** como lutador principal pode ser algo bem desconfortável para jogadores menos experientes. Em alguns casos, chega a ser até desaconselhável.

Sistema de combate diferenciado

Diferente de outros jogos em que podemos utilizar suportes nas lutas, em Super Smash Bros. Ultimate usamos os espíritos que são libertados conforme os derrotamos para melhorar as habilidades dos lutadores, o que faz com que a dificuldade do jogo se mantenha alta a maior parte do tempo.

Escolher bem os espíritos pode mudar o rumo das lutas, levando da derrota eminente a uma vitória esmagadora. Enquanto escolhê-los de forma errada causa o efeito oposto, mantendo a balança mais próxima das derrotas vergonhosas. Isso acontece devido a um sistema de atributos, onde cada atributo tem sua vantagem sobre um e desvantagem sobre outro.

O **lutador principal** tem até **4 slots** para serem equipados com espíritos. Um espaço maior serve para o espirito principal, sendo esse o que determinará a quantidade de espíritos menores que será possível equipar, que são no máximo 3.

Esses espíritos menores nos auxiliam anulando os efeitos das arenas, que podem, por exemplo, danificar o jogador com superfícies eletrificadas ou cobertas por lava, ou oferecer vantagens como já iniciar a batalha com alguma arma equipada ou tornar personagens em suas versões gigantes.

Avaliação

Embora seus gráficos não causem surpresa — especialmente para quem jogou Super Smash Bros for Wii U —, o jogo está bem desenhado e detalhado, fazendo bom uso das cores conforme as regiões do mapa vão mudando. Já a adaptação de personagens de gerações mais antigas ou de franquias com uma temática que estão longe de serem de jogos de luta é mesmo surpreendente.

A trilha sonora conta com clássicos originais como a música tema do Mario e algumas faixas em versões refeitas para o game, além das faixas próprias do título. Muitas vezes me peguei parado, olhando para a tela do console sem jogar, apenas ouvindo a música e tentando me lembrar do título ao qual ela pertenceu originalmente.

Por outro lado, algumas batalhas parecem sem fim e chegam a dar a sensação de que nenhuma combinação de lutador e espíritos possa surtir efeito, enquanto outras, com a combinação certa, precisaram de apenas alguns segundos em arena para serem superadas.

Por fim, considerando pontos fortes como a possibilidade de ver personagens de mundos diferentes se enfrentando, uma trilha sonora nostálgica, a dificuldade considerável — que mais acerta do que erra — e deixando de lado a história superficial, Super Smash Bros Ultimate é um título obrigatório para quem gosta de jogos de luta e é fã de clássicos da Nintendo, fazendo valer as horas de jogatina que precisam ser investidas para se aproveitar ao máximo o enorme conteúdo que o jogo tem a oferecer.

Aqui, por exemplo, foram aproximadamente 25 horas bem divertidas para desbloquear todos os personagens no single player. Jogando com amigos no multiplayer local ou online, não seria difícil bater as 50 ou 100 horas de jogo.

Nota:

www.revistajogue.com

Confira outros artigos que você pode gostar:

Pokémon Sword e Shield: saiba como criar Pokémon competitivos

Nosso guia completo explica tudo o que é preciso saber sobre IVs, EVs, Natures, Abilities e mais. Confira!

QUERO BAIXAR

Conheça as melhores receitas de The Legend of Zelda Breath of the Wild

São 45 receitas incríveis, divididas em 9 categorias. Baixe gratuitamente agora mesmo!

QUERO BAIXAR

Revista JOGUE

Curtiu nosso trabalho?

Contamos com você para continuar criando conteúdo como este.

SAIBA MAIS